

## «Abschmelzen» von Feldern

- Gegen Ende des Spieles erwärmt sich das Klima und die Eisfelder beginnen abzu-schmelzen. Hat ein Spieler alle Muglus eingesetzt, muss er am Ende seiner darauf folgenden Züge je ein Eisfeld vom Eiskontinent entfernen. Diese «abgeschmolzenen» Eisfelder behält der Spieler, sie zählen als Punkte in der Endwertung.
- Für das «Abschmelzen» der Eisfelder gilt:
  - ▶ Es dürfen nur Eisfelder entfernt werden, auf welchen sich keine Muglus befinden und die am Rand liegen (d.h. nicht vollständig von anderen Feldern umgeben sind)
  - ▶ Es dürfen keine Inseln entstehen, die Spielfläche muss zusammenhängend bleiben.
  - ▶ Über Löcher im Eiskontinent, die durch das «Abschmelzen» der Eisfelder entstehen, darf nicht mehr gezogen werden.
- **Achtung:** Spieler, die noch nicht alle ihre Muglus platziert haben, dürfen auch noch keine Eisfelder entfernen!

## Spielende

- Das Spiel endet für einen Spieler, wenn er
  - a) weder ein Muglu legen noch ein Muglu oder einen Turm ziehen kann.
  - b) ein Eisfeld entfernen muss (siehe oben) jedoch kein freies Eisfeld am Rand der Spielfläche liegt.
  - c) im Verlauf des Spieles nur noch ein einziges Muglu auf der Spielfläche hat. Dabei ist es nicht relevant ob der Spieler noch weitere Muglus einsetzen könnte.
  - d) keinen weiteren Zug mehr ausführen will.
- Die anderen Mitspieler setzen das Spiel fort bis keiner mehr legen bzw. ziehen kann oder will.

## Gewonnen hat, ...

... wer am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat. Es gibt je einen Punkt für

- a) jedes entfernte Muglu
- b) jedes am Spielende kontrollierte Eisfeld
- c) jedes «abgeschmolzene» Eisfeld

## Varianten zur Spielregel

1. Zu dritt können zu Beginn des Spieles analog zur Zweier Variante neun neutrale Muglus zusammenhängend auf den Eiskontinent gelegt werden. Das Spiel wird gemäss den normalen Regeln fortgesetzt. Wie beim Spiel zu zweit werden die ersten Muglus der Spieler angrenzend zu einem neutralen oder einem Muglu der Gegner gelegt.
2. Beim Aufbau des Eiskontinents können andere Formen gelegt werden, wobei die Anzahl der im Spiel befindlichen Eisfelder der Anzahl Muglus aller Spieler entsprechen sollte.

© Stefan Kögl, 2008

## Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16

CH 8004 Zürich

Telefon: ++41 44 242 17 18

E-Mail: murmel@murmel.ch, Internet: www.murmel.ch

V 1.0

# ARKTIA

## SPIELREGELN

### Einleitung

Auf dem fernen Eismond «Arktia» soll fernab der Zivilisation eine Forschungsstation errichtet werden. Dazu versuchen die Spieler ihre futuristischen Wohn- und Forschungsmodule, nachfolgend Muglus genannt, auf zusammenhängende Eisfelder zu legen oder zu ziehen, mit dem Ziel möglichst viele Felder zu kontrollieren.

Jedoch aufgepasst! Muglus die von der eigenen gleichfarbigen Hauptsiedlung abgeschnitten werden, sind in diesem lebensfeindlichen Klima nicht überlebensfähig und gehen verloren.

Im fortgeschrittenen Spielverlauf beginnt sich zudem das Klima zu erwärmen, was dem weiteren Ausbau der Forschungsstation Grenzen setzt: Bei Spielern, die alle Muglus gelegt haben, «schmilzt» pro Runde je ein Feld des Eiskontinents ab.

Bei Spielende erhalten die Spieler Punkte für:

- kontrollierte Eisfelder
- entfernte andersfarbige Muglus
- abgeschmolzene Eisfelder

Wer diesen arktischen Herausforderungen mit schlauem Siedlungsbau begegnet, kann die meisten Punkte sammeln und das Spiel gewinnen.



### Spielmaterial



- 3 kleine Muglus «Globus» in je 4 Farben
- 3 mittlere Muglus «Diskus» in je 4 Farben
- 3 grosse Muglus «Torus» in je 4 Farben



36 Eisfelder

### Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält alle 9 Muglus einer Farbe.
- Je nach Spieleranzahl werden gemäss folgender Tabelle unterschiedlich viele Eisfelder als Eiskontinent (= Spielfläche) aufgelegt.

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
<p>18 Eisfelder</p>	<p>27 Eisfelder</p>	<p>36 Eisfelder</p>

- Beim Spiel zu zweit erhalten beide Spieler je ein grosses, mittleres und kleines Muglu einer neutralen Farbe. Diese werden abwechselnd zu Beginn des Spieles zusammenhängend auf freie Felder des Eiskontinents gelegt (siehe Beispiel in Tabelle). Diese neutralen Muglus werden nicht gezogen, für sie gelten aber ansonsten die normalen Regeln, das heisst sie können im Laufe des Spiels wie die Muglus der Spieler in Türme eingebaut sowie entfernt werden.



## Spielbeginn, die ersten beiden Runden

**1. Runde:** Ein Spieler beginnt, indem er ein beliebiges Muglu auf ein freies Eisfeld des Eiskontinents legt. Sodann legt im Uhrzeigersinn jeder der anderen Mitspieler sein erstes Muglu so auf ein freies Eisfeld, das es an ein besetztes Eisfeld angrenzt.

Beim Spiel zu zweit werden die ersten Muglus auf freie Felder angrenzend zu einem Eisfeld mit einem neutralen Muglu oder auch einem Muglu des Gegners gelegt.

**2. Runde:** In der zweiten Runde legen die Spieler je ein eigenes Muglu auf ein freies Eisfeld, das an ein Eisfeld grenzt, auf dem sich bereits ein Muglu der **eigenen** Farbe befindet.

## Spielablauf

Im weiteren Spielverlauf müssen die Spieler entweder

- ▶ **weitere eigene Muglus legen**
- oder
- ▶ **eigene Muglus bzw. Türme ziehen**

## Legen der Muglus

- Muglus dürfen immer nur auf **freie** Eisfelder gelegt werden. Dabei muss auf mindestens einem Nachbarfeld bereits ein eigenes Muglu liegen. Keine Rolle spielt, ob sich auf diesem Nachbarfeld noch andere Muglus befinden oder wer dieses Feld kontrolliert.

## Ziehen von Muglus und Türmen

- Muglus dürfen geradlinig und beliebig weit über den Eiskontinent ziehen. (Abb.1) Sie dürfen auch über andere Spielelemente hinweg ziehen.
- Muglus dürfen auf ein freies Feld oder auf Felder mit beliebigen eigenen oder andersfarbigen Muglus ziehen (Abb.2) und einen Turm bilden.
- Es sind keine Züge erlaubt, die das Entfernen **eigener** Muglus zur Folge haben (▶ siehe «Entfernen von Muglus»).
- Türme ziehen wie einzelne Muglus.

## Bilden von Türmen

- Beim Bilden von Türmen sind nur Varianten gemäss Abb.3 erlaubt, die Farbe der einzelnen Muglus ist nicht relevant.
- Turm (C)<sup>1</sup> kann nur durch Ziehen des «Torus» - Muglus auf das Feld des «Globus» entstehen. Ziehen eines «Globus» auf einen «Torus» ist nicht erlaubt. Nur auf einen **«leeren»** Torus darf gebaut werden, d.h. auf Turm (C) darf kein weiteres Muglu gelegt werden.

<sup>1</sup>) Abb.3 (C) wird in diesen Regeln auch als «Turm» bezeichnet, auch wenn es sich nicht im eigentlichen Wortsinn um einen Turm handelt.

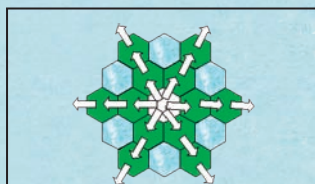


Abb.1 Geradliniges Ziehen

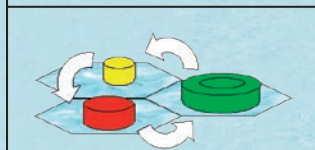


Abb.2 Türme bilden

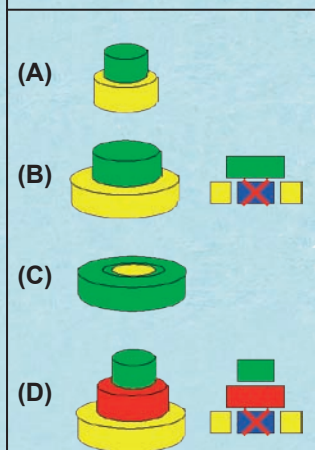


Abb.3 Turmvarianten

- Turm (D) kann entstehen indem entweder der Turm (A) auf ein leeres «Torus» - Muglu zieht oder das «Globus» - Muglu auf den Turm (B) zieht.

- Türme können durch Ziehen von Teilen des Turms auch ab - oder umgebaut werden. So darf z.B. in den Türmen von Abb. 3 das oberste grüne Muglu weggezogen werden und auf beliebige andere Felder ziehen. Beim Turm (D) dürfen auch die oberen zwei Muglus des Turms gemeinsam gezogen werden. Beim Turm (C) kann das «Globus» - Muglu nicht ziehen solange es vom «Torus» - Muglu eingeschlossen ist.

## Kontrolle von Feldern

- Die Kontrolle der Felder ist relevant für das Ziehen und die Punktwertung am Ende des Spiels. Befindet sich nur ein einziges Muglu auf einem Eisfeld, so kontrolliert dieses das Feld. Bei Türmen ist es das «oberste» Muglu. In den Beispielen von Abb. 3 gilt jeweils das grüne Muglu als «oberstes» Muglu.
- Wichtig: **Nur** der Spieler des obersten Muglus kann den ganzen Turm oder Teile davon ziehen.

## Entfernen von Muglus

- Nach jedem Zug eines Spielers wird auf dem Eiskontinent geprüft ob alle Muglus gleicher Farbe auf einander angrenzenden Eisfeldern liegen. Es ist dabei nicht von Bedeutung ob weitere Muglus auf diesem Eisfeld liegen.
- Gibt es einzelne Muglus oder sogar Gruppen von Muglus die nicht mit der grössten Anzahl von gleichfarbigen Muglus verbunden sind, so muss der Spieler, der soeben seinen Zug beendet hat, diese aus dem Spiel nehmen und vor sich ablegen. Diese entfernten Muglus zählen in der Endwertung. (Für das Ermitteln der Gruppengrösse spielt die Anzahl der besetzten Eisfelder keine Rolle, nur die Anzahl Muglus zählt.)

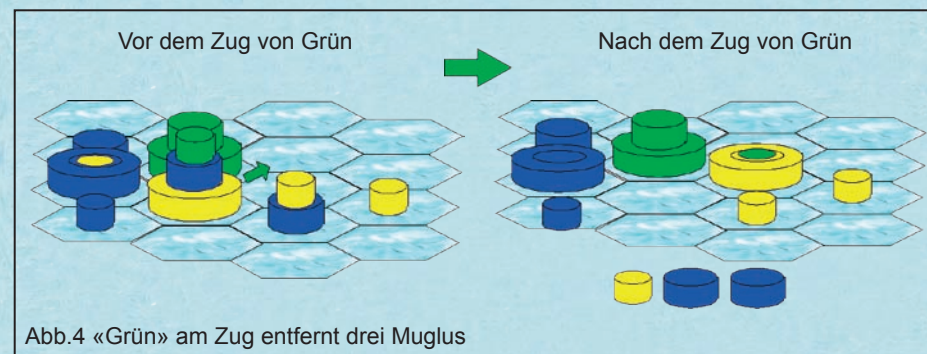


Abb.4 «Grün» am Zug entfernt drei Muglus

- Sind voneinander getrennte Gruppen von Muglus gleicher Farbe zahlenmässig gleich gross, so entscheidet der Spieler, der gezogen hat, welche entfernt werden.
- Durch das Entfernen von Muglus kann es vorkommen, dass auch die Kontrolle von Feldern wechselt ▶ siehe in Abb. 4 gelbes «Torus» - Muglu und grünes «Globus» - Muglu.